No 1 - 1994

Disney's Aladdin

O ESTRONDOSO ÊXITO DE BILHETEIRA REPETE-SE! ENTRA NA MAGIA DISNEY!

DARKWING DUCK

Junta-te ao pato da capa preta na maior aventura de sempre. Vai ser de gritos!

Luta, ataca, derrota. Usa toda a tua perícia. Não dês tréguas aos inimigos.

PRINCE OF PERSIA

As areias do tempo estão contra ti nesta gloriosa aventura das mil e uma noites!

E ainda... dicas & truques, pontuações máximas e correio dos leitores

ESCOLHE AQUI OS TEUS JOGOS!

Aqui encontrarás a lista de jogos disponíveis no mercado para as tuas consolas NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, GAME BOY™, E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

Club Nintendo®

ATENÇÃO! Os produtos Nintendo adquiridos noutro país podem ser incompatíveis com o sistema televisivo português. Procura os teus produtos nos Agentes Autorizados Nintendo.

NES

Barbie™
Batman™
Boulder Dash®
Burai Fighter*
Castlevania™
Chessmaster*
Double Dragon*
Dr. Mario™
Duck Tales™
Excitebike™
Faxanadu™
Gradius™
Hunt for Red October™
IronSword™ - Wizards & Warriors II™
Kirby's Adventure
Kung Fu™
Legend of Zelda™
Little Nemo-The Dream Master*
Mario & Yoshi™
Megaman 2™
Metroid™
Nintendo World Cup™
Probotector™
Rad Racer™
RC Pro Am™
Rescue Rangers™ Chip 'N Dale
Skate or Die™
Snake Rattle N'Roll™
Solomon's Key™
Spiderman® - Return of the Sinister Six™
Starwars®
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Super Spike V'Ball™
Tennis™
Terminator 2™
Tetris*™
The Simpsons™ - Bart Vs. The World
Tiny Toon Adventures™
Tom & Jerry™
Top Gun™ - The Second Mission
WWF Wrestlemania® Challenge™

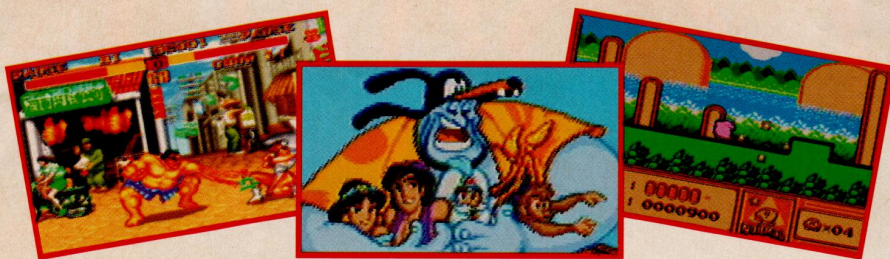
GAME BOY

Amazing Spiderman™
Barbie™
Batman™
Battletoads™ in Ragnarok's World
Boulder Dash®
Burai Fighter Deluxe*
Castlevania™
Castlevania II - Belmont's Revenge®
Chessmaster*
Darkwing Duck
Double Dragon*
Dr. Mario™
Duck Tales™
F-1 Race™
Gargoyle's Quest™
Hunt for Red October™
Kirky's Dream Land™
Jurassic Park™
Kid Dracula™
Kwirk™
Kung Fu Master*
Mario & Yoshi™
Megaman*
Metroid II®
Mortal Kombat®
Motocross Maniacs™
Mystic Quest*
NBA-All-Star Challenge™
Nintendo World Cup™
Prince of Persia®
Probotector™
R-Type*
The Legend of Zelda™ - Link's Awakening™
The Simpsons™ - Escape from Camp Deadly
The Simpson's™ - Bart vs. the Juggernauts
Skate or Die™
Solar Striker™
Solomon's Club™
Spiderman® 2
Super Mario Land™
Super Mario Land 2™
Super RC Pro Am™
Tennis™
Terminator 2™
Terminator 2™ - The Arcade Game™
Tetris*™
Tiny Toon Adventures™
Track & Field™
Top Gun® Guts & Glory™
Wizards & Warriors™

SNES

Aladdin
Axelay™
Batman™ Returns
Battle Clash™ (Para Super Scope™)
Battletoads™ in Battlemaniacs
Bubsy™
Castlevania IV™
Cybernator™
F-Zero™
Goof Troop
Jurassic Park™
Lethal Weapon™
Mortal Kombat®
Pilot Wings™
Prince of Persia®
Robocop™ 3
Sim City®
Spiderman® X-Men®
Starwing™
Street Fighter II™
Street Fighter II™ Turbo
Super Mario All Stars™
Super Mario Kart™
Super Mario Paint™
Super Mario World™
Super Ghouls'Ghosts*
Super Probotector - Alien Rebels™
Super Tennis*
Super Scope™ (Com Super Scope 6™)
Super R-Type™
Super Soccer*
Super T.M.H.T - Turtles in Time*
The Legend of Zelda - A Link to the Past™
The Simpsons™ - Bart's Nightmare
Tiny Toon Adventures™
U.N.Squadron®
World League Basketball™
WWF* Super Wrestlemania*

APARTADO 150 - 2685 SACAVÉM
SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR
LINHA VERDE 0500 - 1111
(10:00H - 20:00H)

Eventualmente, alguns destes jogos poderão encontrar-se esgotados momentaneamente.

Bem-vindo à tua primeira revista Club Nintendo de 1994!

Este ano vamos esforçar-nos muito mais para que esta tua revista seja ainda melhor que as anteriores. Mais jogos, mais Dicas e Truques para te ajudarem a ultrapassar as maiores dificuldades e, claro, continuaremos a contar com as tuas cartas!

Começamos o ano com um espectacular jogo - Aladdin - o tão famoso filme da Disney, convertido para Super Nintendo com estrondoso sucesso. Nele encontrarás um mundo inteiro de acção e aventura. No entanto, se queres enfrentar um desafio ainda mais emocionante, então, convida um amigo para alguns combates de Street Fighter II Turbo, um espectacular jogo de muita luta e acção! O já tão conhecido Starwing volta a aparecer nas páginas desta revista, para uma análise mais profunda de tácticas e técnicas de batalha interestelar. E não podíamos também deixar de nos debruçar sobre o primeiro jogo protagonizado pelo rápido e astuto Bubsy, o Gato Selvagem, no que promete vir a tornar-se num clássico do tipo plataformas.

Para o Game Boy, vamos viajar ao mundo de aventuras do justiceiro Pato da Capa Preta, apreciar o último jogo dos Sapos Guerreiros, Battletoads in Ragnarok's World, e sondar os mistérios de Mystic Quest. Mario e Yoshi lançam-se de novo para o NES num jogo de estratégia único. Por último, o Kirby merece dupla atenção, no NES temos uma revisão do Kirby's Adventure e no Game Boy temos o Kirby's Dream Land.

Quanto à secção de Dicas e Truques, é dada atenção especial ao Super Probotector, UN Squadron, R-Type, Metroid II, Solomon's Key e Little Nemo - The Dream Master entre outros. Esperamos que isto te dê uma boa ajuda nos teus jogos Nintendo neste início de 1994. E até à próxima!

President: Super Mario. Art: Catalyst Publishing. Nintendo Co. Ltd. Typesetting and Design: Catalyst Publishing, England.

Club Nintendo®

ÍNDICE

GAME BOY

NES

SUPER NINTENDO

DICAS E TRUQUES

&

MYSTIC QUEST*

A cassete Mystic Quest, pode parecer-te pequena quando a introduzes no teu Game Boy mas, quando o ligas, apercebes-te rapidamente que as aparências iludem! Encontrarás um jogo de personagens super detalhado e longo, que te poderá dar horas de absoluto entretenimento enquanto solucionas os problemas e mistérios de 'Mystic Quest'.

UMA LENDA DO BEM CONTRA O MAL

A Árvore de Mana é uma planta mágica que cresce profusamente muito acima dos picos do Monte Illusia. Dela jorra a fonte que dá vida ao mundo, a Catarata. Para crescer, a Árvore conta com a energia de todos os seres vivos. Se essa energia for pura e positiva, ela florescerá com beleza e a água purificará ainda mais as almas do mundo. No entanto, se a Árvore for de alguma forma envenenada pelo mal, a água ficará poluída com negatividade e maldade, levando à contaminação de todos os habitantes do mundo. O Dark Lord do Império de Glaive planeia usá-la para os seus gananciosos e maléficos intentos. Cabe-te a ti impedi-lo de conseguir alcançar tão perigosos objectivos!

A tua cruzada levar-te-á numa longa e árdua viagem por entre aldeias e vilas pejadas de perigos. Há que derrotar muitos monstros e ultrapassar muitos problemas. Mas nem tudo são desventuras. Ao atravessar tais terras inóspitas, encontrarás muita gente capaz de te dar informações e conselhos de importância vital.

COMBATE E CONVERSAÇÃO

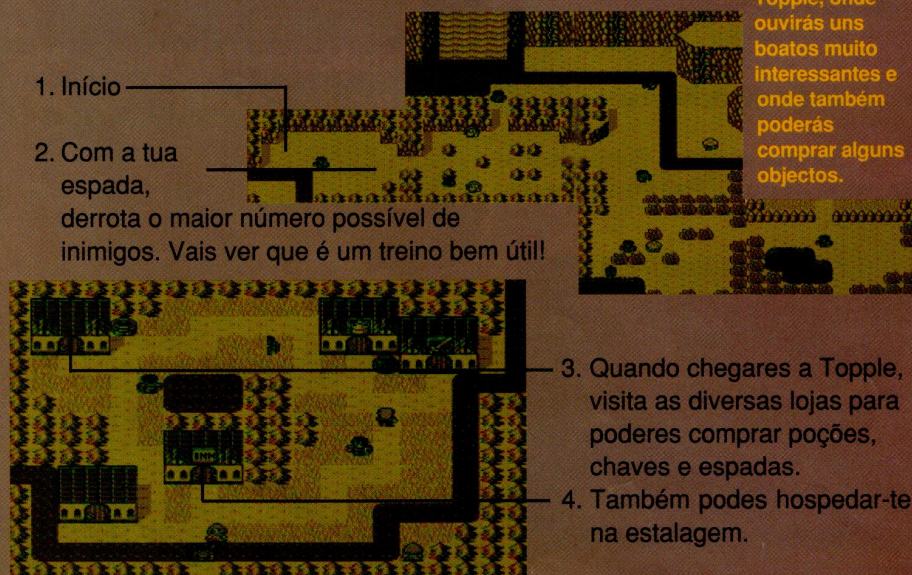
Um dos aspectos mais importantes do jogo é a recolha de informação. Ao visitar as povoações, encontrarás outras personagens. Aproxima-te delas e presta bem atenção ao que dizem.

Fora das povoações, vagueiam livremente malvadas personagens, sempre prontas a atacar um incauto e desconhecido viajante. É nesta altura que tens de usar as tuas técnicas de combate, muito ao estilo do clássico jogo para NES, Legend of Zelda. Quando derrotares um inimigo, ganharás pontos de experiência que podem ser usados como quiseres para aumentar as tuas força (power), sabedoria (wisdom), resistência (stamina) e determinação (will). Conforme os teus poderes aumentam, tornar-te-ás uma força a ter em conta.

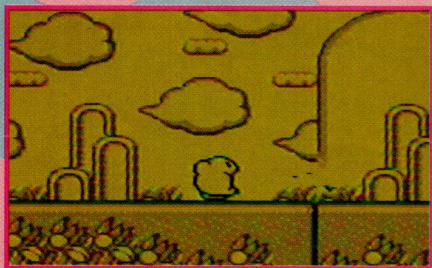
ÉCRAN DE STATUS

O écran de status dar-te-á um relatório completo da tua situação. Aí, encontrarás anotação detalhada de cada aspecto importante da tua condição, o que permite uma melhor compreensão da tua progressão no jogo.

Um pormenor importante da informação contida neste écran, é que mostra não só a experiência actual, mas também o número de pontos que precisas para passar para o próximo nível.

MAPA

A primeira parte da aventura levar-te-á a enfrentar muitas e perigosas batalhas no caminho até à aldeia Topple, onde ouvirás uns boatos muito interessantes e onde também poderás comprar alguns objectos.

TÍTULO DO JOGO	MYSTIC QUEST
PRODUTOR	NINTENDO
TIPO	AVENTURA
JOGADOR (ES)	1

Kirbys Dreamland

A Terra dos Sonhos é um sítio maravilhosamente calmo, onde reina a felicidade, ou pelo menos assim será, até um terrível inimigo, que dá pelo nome de Rei Dedede, entrar em cena! Vais ter oportunidade de ver como os sonhadores habitantes desta terra usam estrelas cintilantes para apanhar a sua comida. Por isso, quando Dedede certo dia decide roubá-las, os Sonhadores preocupam-se seriamente. É então que decidem enviar o valente Kirby numa missão de perseguição ao Rei, no sentido de recuperar as estrelas e evitar que na Terra dos Sonhos se morra à fome.

O nosso herói Kirby é uma figura estranha. Tem uma extraordinária capacidade de engolir muitos dos seus inimigos inteiros. Para tanto, basta-lhe abrir a boca e sugá-los. Uma vez dentro da sua boca, Kirby pode atirá-los contra os seus inimigos como projécteis ou pode engoli-los carregando para baixo no Bloco de Comando. Kirby também pode lançar-se no ar a voar cenário fora, derrotando certos inimigos voadores. Para voar, basta carregar para cima no Bloco de Comando e aspirarás uma grande quantidade de ar que te fará flutuar. Mas lembra-te, se soltares o ar, cairás.

Kirby tem de atravessar uma variedade de estranhos e maravilhosos níveis, cada um com os seus próprios inimigos. No fim de cada nível há um chefe que tens de derrotar para passar ao nível seguinte.

NÍVEL 1

A maravilhosa terra dos Prados Verdes parece um mundo pacífico, e os animais que a habitam têm um aspecto amistoso e amoroso. Mas não te deixes enganar, estes pequenos bichinhos são bem malvados e tentarão de tudo para te impedir de atacar os Irmãos Poppy.

Estes irmãozinhos saltarão pelo écran tentando acertar-te com bombas. E vais ver como reagem quando tu tentares devolver-lhas! Não vão gostar mesmo nada...

Depois de os derrotares, poderás prosseguir até encontrares o Wispy Woods no fim do nível. Este inimigo, assume a forma de uma árvore assombrada que adora deixar cair maçãs sobre os Kirbys que passam desprevenidos. Podes não saber, mas as árvores assombradas detestam que se lhes devolva as maçãs!

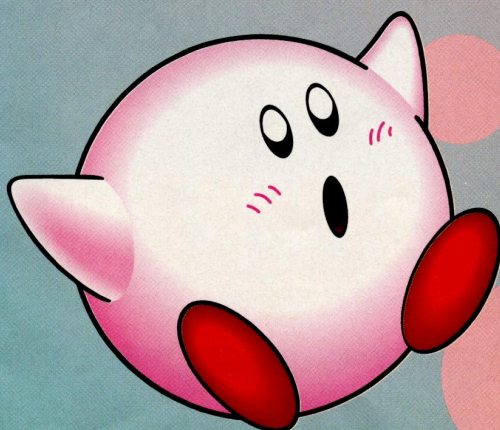
NÍVEL 2

Está na altura de entrar no Castelo de Lololo. Dá atenção aos fantasmas e múmias que vagueiam pelos corredores. A meio do nível encontrarás Lololo. Podes derrotá-lo facilmente devolvendo-lhe os blocos que ele te atira. No final do nível, voltarás a encontrá-lo, desta vez acompanhado da sua amiga Lalala. A forma de os derrotares é a mesma.

NÍVEL 3

Escapa daquele castelo velho e poeirento e poderás divertir-te um pouco nas Ilhas Flutuantes. Cada uma das três ilhas tem os seus perigos específicos, que vão desde cocos que caem do céu, a canhões mortíferos, isto para não mencionar as salas que estão repletas de espinhos.

Tenta ultrapassar todas estas dificuldades. Chegará então a hora de enfrentar o grande Kaboola que é, na verdade, uma nave armada com um enorme canhão. Kaboola tem séria aversão a folhas de menta e fica muito arreliado quando lhe acertam com elas.

Derrota-o e, após uma viagem por entre as nuvens e uma batalha com o malvado Kracks, irás directamente para o Monte Dedede onde, num combate renhido, derrotarás o Rei, em pessoa, devolvendo finalmente a paz à Terra dos Sonhos.

TÍTULO DO JOGO	KIRBYS DREAMLAND
PRODUTOR	NINTENDO
TIPO	AVENTURA
JOGADOR (ES)	1

Darkwing DUCK

A cidade de St. Canard está a ser alvo de uma terrível onda de crimes. A organização criminosa F.O.W.L. está a cometer crimes por toda a metrópole. O único que é capaz de salvar esta pobre e martirizada cidade é um certo justiceiro de capa, um ser que espalha o terror no coração dos malfeitores. É isso mesmo, o ímpar Pato da Capa Preta!

Nível 1: A PONTE NOVA

O Quackerjack e os seus patéticos seguidores estão a sabotar a construção da nova ponte de St. Canard. Vais dar contigo a fazer algumas acrobacias aéreas enquanto te baloiças por entre os muitos ganchos neste perigoso estaleiro de construção.

O terrível Pato Lobo e seus lacaios estão a destruir o centro da cidade. Dá atenção às mortíferas tartarugas e aos mini-patos que disparam tiros de mosquete enquanto abres caminho por esta metrópole pulsante.

Nível 2: CENTRO DA CIDADE

O túnel está cheio de passagens escuras e húmidas onde vagueiam inúmeros agentes FOWL. Todos estão empenhados em impedir-te de chegar ao terrível Liquidator.

Nível 3: O TÚNEL

Se conseguires sobreviver a estes níveis iniciais, tens de prosseguir para as profundezas dos territórios dominados pela F.O.W.L. Há muito mais níveis e inúmeros malfeitores FOWL para enfrentar antes de te poderes defrontar com o Steelback, o grande cérebro da organização.

OBJECTOS DE BONÚS

Garrafas de Gás

Há dois tipos de garrafas de gás que precisas apanhar. As grandes, contêm até dez vezes mais gás que as pequenas. Deves apanhar as garrafas de forma a poderes atirar qualquer tipo de gás especial que apanhes.

GASES ESPECIAIS

Gás Seta

Disparando o Gás Seta lançarás uma seta que ficará cravada numa parede. Podes usá-la como plataforma, o que te vai permitir saltar para sítios que antes não conseguias atingir.

Gás Pesado

Lançando Gás Pesado, provocarás uma nuvem que, ao acertar no chão, lançará projécteis em ambas as direcções. Estes projécteis derrotarão os inimigos que estiverem por perto.

Gás Trovão

Ao usar este tipo de gás, lançarás duas faíscas que fazem ângulo com a tua arma.

Os homens da maligna organização FOWL estão infiltrados em toda a St. Canard. Cabe-te a ti viajar por cada um dos locais e pôr termo aos planos maquiavélicos dos vilões.

RAGNAROK'S WORLD

Não sendo de fugir às suas responsabilidades, os Sapos Guerreiros lançam-se de cabeça nos rigores e excessos das suas aventuras em Ragnarok's World. Terão de enfrentar a astuciosa e calculista maldade da Rainha de Negro que está emboscada algures neste escuro e sinistro planeta. Desta vez, que séria aventura se avizinha!

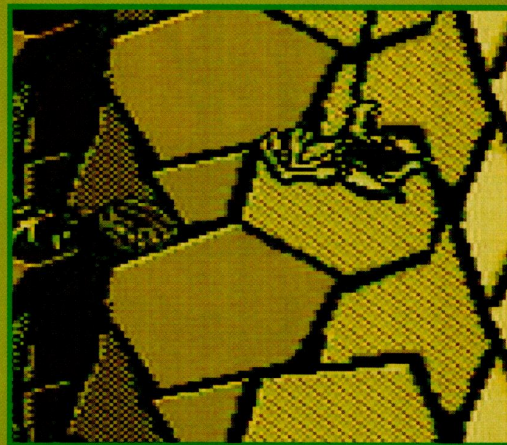
Sem sequer se preocuparem com a sua segurança, os Sapos saltam imediatamente para a refrega e aterram no centro da acção. O Professor T-Bird, o mentor dos Sapos Guerreiros, planeou o seu assalto muito cuidadosamente. Com o auxílio do seu plano "A", começa a acção e vamos dar caça aos maus da fita!

EM RAGNAROK

Na superfície do planeta têm de se envolver num pequeno ataque corpo a corpo com os leais lacaios da Rainha. A melhor forma de os derrotar é permitir que se aproximem. Depois, dá-lhes murros, pontapés e projecta-os até que se fartem e desistam! Os Sapos também podem agarrar os infelizes lacaios carregando em B. Podes apanhar armas variadas ao longo do caminho para tornar a tua aventura mais fácil.

A superfície do planeta dá acesso a outros níveis que incluem a Cratera de Impacto, o Abismo e as Motas de Velocidade. Cada um apresenta as suas dificuldades e truques específicos, que devem ser ultrapassados sem delongas.

O ABISMO

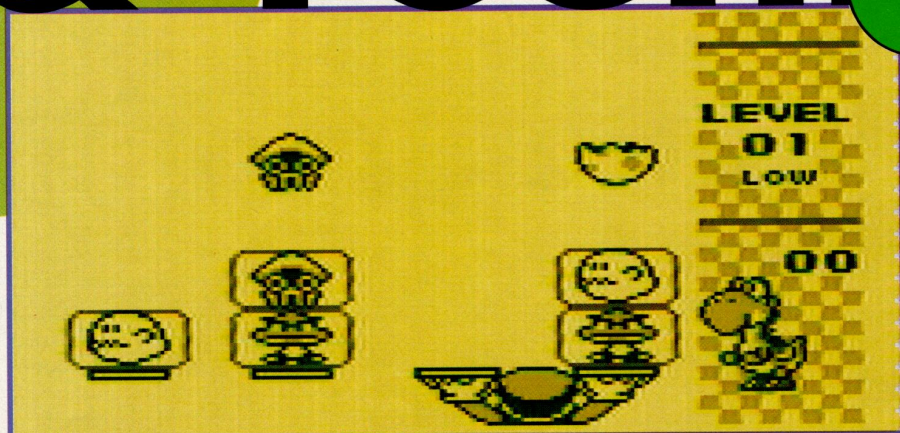
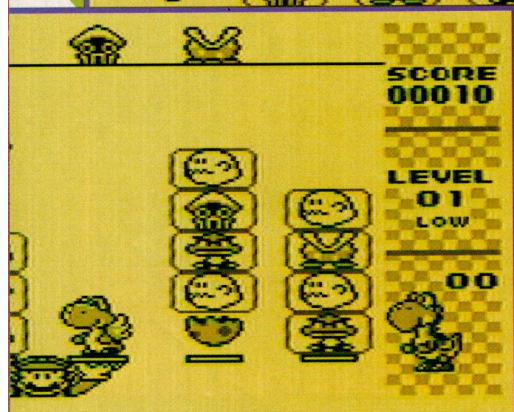
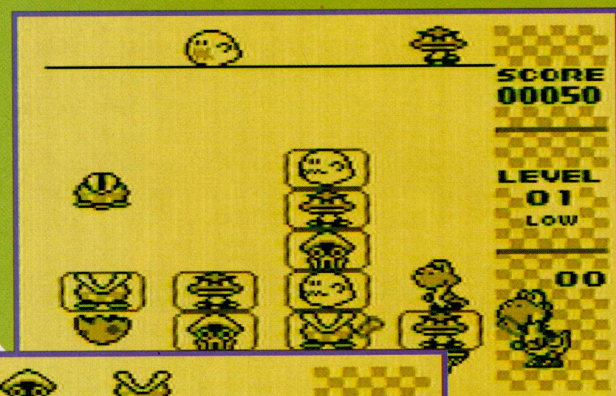
O abismo está repleto de inimigos. Depois da descida nos cabos turbo, precisam ser extremamente rápidos porque, à sua chegada, há um sem número de coisas horríveis à sua espera. Os corvos são alguns dos mais temíveis adversários mas, se lhes derem sete pontapés, os Sapos receberão um muito valioso bonús. Atenção aos bicos dos corvos que caem quando são derrotados. Podem tornar-se numa arma improvisada extremamente eficaz.

MOTOS DE VELOCIDADE

Eis um dos níveis mais difíceis do jogo. Requer grande concentração, reacções rápidas e uma grande dose de paciência. O melhor, é praticares, mas não te preocupes muito pois, felizmente, o nível é dividido em duas fases, o que te permite fazer uma pausa antes de passares ao próximo nível.

O PORCO DE PEDRA

O Porco de Pedra é o primeiro chefe do jogo e não é muito difícil de derrotar. Tem um corpo bem pesado, mas uma imaginação muito limitada. Atacará tentando esmagar-te tantas vezes quanto possível.

Sempre que tenta atingir-te com o seu ataque voador de esmagamento, tudo o que tens a fazer é acertar-lhe com o teu enorme martelo. Quando salta no ar, deves fugir certificando-te que não ficas debaixo da sua sombra quando aparecer no écran. De outra forma, haverá sapo esmagado na ementa!

MARIO & YOSHI

Mario e Yoshi estão de novo em acção mantendo-se firmes face às legiões de inimigos que se precipitam sobre eles vindos sabe-se lá de onde. Uma coisa é certa, vais participar numa estranha batalha onde tentas freneticamente dar ordem ao caos que se abate sobre ti, e pôr este puzzle no seu devido lugar.

REVISÃO DE TAREFAS

A tua tarefa é ajudar o Mario enquanto movimenta uns tabuleiros na base do écran de forma a fazer corresponder as personagens que vêm de cima. Tens de fazer coincidir personagens idênticas consoante caem, de forma a fazê-las desaparecer do écran e pontuar.

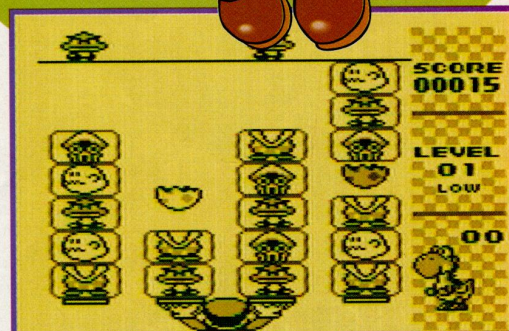
ACUMULAR PONTUAÇAO

Nós conhecemos algumas formas de te ajudar a acumular pontos extra e, é claro, aumentar muito a tua pontuação final. Quando as duas metades do ovo do Yoshi aterram na mesma pilha, crias um Yoshi. Então, tudo que se encontre entre essas metades é eliminado do écran. É aí que podes recolher pontos extra.
Agora tenta algo um pouco mais difícil apanhando algumas personagens.

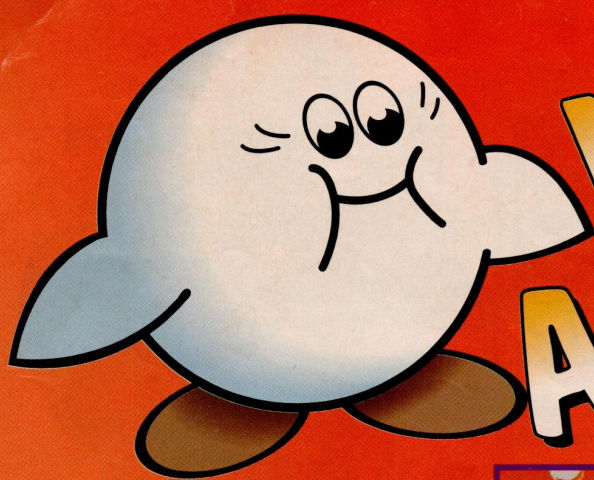
YOSHI

Ao apanhar as duas metades do ovo, receberás um Yoshi. Se conseguires apanhar 1, 2 ou 3 personagens entre elas, ganharás 100 pontos de bonús.

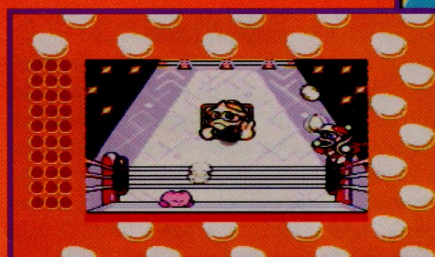
YOSHI COM ASAS

Agora, uma coisa um bocadinho mais difícil e que requer um pouco mais de concentração. Tenta encurralar 4 ou 5 personagens entre as duas metades. Aparecerá um Yoshi com asas e ganharás uns valiosos 200 pontos de bonús.

YOSHI ESTRELA

Agora, se achas que estás à altura, deves tentar encurralar um total de 6 personagens entre as duas metades. Não é fácil, mas se te concentrares e se tiveres habilidade para o conseguir, o Yoshi aparecerá com uma estrela a decorar-lhe a cauda e ganharás uns extraordinários 500 pontos de bonús.

TÍTULO DO JOGO	MARIO & YOSHI
PRODUTOR	NINTENDO
TIPO	ESTRATÉGIA
JOGADOR (ES)	2

KIRBY'S ADVENTURE

UMA CRISE NA TERRA DOS SONHOS

Muito, muito longe, há uma pequena estrela que serve de lar a uma população muito feliz, os Sonhadores. Este povo passa a maior parte do seu tempo a dormir, e um período igualmente considerável a falar sobre os sonhos que têm enquanto dormem. Mas, como costuma acontecer com tudo o que é bom, alguma coisa terrível vai interferir inevitavelmente nesta paz. Qualquer coisa, ou alguém acabou com a sua pacífica existência, e o nosso jovem herói, Kirby, é forçado a agir como potencial salvador do seu povo...

O nosso herói executará o ataque deslizante se carregares simultaneamente para baixo no Bloco de Comando, e em A ou B. Para saltar carrega em A.

Bem, agora está na hora de partires para algumas aventuras de sonho.

DE PORTA EM PORTA

Kirby tem de abrir caminho por níveis estranhos que o testarão até ao limite. As portas oferecem entradas para os diversos níveis e Kirby deve sempre explorá-los para poder avançar no jogo. Carrega para cima no Bloco de Comando para transpôr uma porta, e certifica-te que a tua exploração do jogo é exaustiva.

No decorrer da acção, há também um sortido de jogos de bonús que dão a possibilidade de ganhar pontos de bonús e até vidas extra, se estiveres à altura, é claro.

A FEBRE DO GUINDASTE

Usa a tua habilidade e experiência para tirar um Kirby à máquina. Podes ganhar com isto vidas extra e, quanto maior for o Kirby, melhor.

O MUSEU

Entra no museu da Terra dos Sonhos e verás uma exposição de inimigos. Escolhe um deles e come-o. Poderás adoptar as suas habilidades especiais.

APANHA OVOS

Come a maior quantidade de ovos que te for possível, de forma a conseguires ganhar vidas extra. O Rei Dedede atirar-te-á ovos mas, atenção, porque há uma ou duas bombas entre eles. Se engolires uma bomba perdes!

SONHOS EM MOVIMENTO

Vamos conhecer Kirby e descobrir do que este jovem sonhador é capaz. É uma figurinha gorducha mas, apesar de tudo, é também surpreendentemente ágil, conseguindo, se necessário, elevar-se pelos céus da Terra dos Sonhos.

Para aspirares um inimigo coloca-te perto dele, e carrega em B. Kirby engolirá o adversário.

Para atirar o inimigo que Kirby tem na boca, carrega de novo em B e ele cuspi-lo-á.

Para que Kirby voe, carrega para cima no Bloco de Comando. Isto fará com que Kirby aspire muito ar e inche. Usando o Bloco de Comando, podes guiar Kirby pelo écran, como se de um balão se tratasse.

KIRBY, O PISTOLEIRO

OK, mostra lá se és rápido! Dá atenção ao teu adversário. Se te passar pela cabeça que ele vai sacar da sua arma, não lhe dês tréguas, fá-lo tu primeiro! Inimigos derrotados significam pontos extra.

ACORDAR EM SOBRESSALTO

As tuas aventuras na Terra dos Sonhos levam-te bem longe, por inúmeros níveis de plataformas, guardiões demoníacos e engenhosos jogos de bonús. Se quiseres manter a existência pacífica na tua terra, Kirby tem de completar uma tarefa muito difícil.

TÍTULO DO JOGO	KIRBY'S ADVENTURE
PRODUTOR	NINTENDO
TIPO	PLATAFORMA
JOGADOR (ES)	1

À LUTA!

O torneio Street Fighter é um ritual antigo onde os maiores lutadores vêm de todos os pontos do mundo para se defrontarem num derradeiro duelo que determina quem tem coragem, velocidade e força suficientes para conquistar o título de campeão do mundo. Todos os lutadores treinaram duramente durante muitos anos na tentativa suprema de obter o título. Não estás perante uma brincadeira de crianças! Para derrotar os adversários é necessário usar os punhos e os pés, para já não falar dos golpes especiais característicos de cada lutador.

NEM PENSES QUE É UM COMBATE NORMAL!

O Street Fighter passou por poucas modificações desde a sua última passagem pelas ruas. A de maior vulto é a muito esperada possibilidade de se controlar os chefes. Assim, em vez de desfazeres o Ryu com o seu amigo Ken, podes agora atacá-lo com o seu arqui-inimigo Sagat, detentor do mortal murro Tigre. Outra adição às capacidades deste clássico dos jogos de combate, é a opção Turbo. Podes agora participar em combates que, de tão rápidos, põem-te a cabeça a andar à roda. Falta ainda um pormenor muito especial... agora, aquele problema de não se poder lutar contra o mesmo lutador está resolvido. Podes lutar Ken vs Ken, Chun Li vs Chun Li ou até mesmo Vega vs Vega!

UM JOGO RENOVADO

Não só o jogo sofreu algumas alterações mas também os lutadores. Isto foi feito para se conseguirem combates mais equilibrados. A alguns dos lutadores mais fracos foram dados novos movimentos, outros tiveram alguns dos seus antigos golpes fortalecidos enquanto que outros, mais poderosos, viram os seus enfraquecidos. Isto assegura um fim às situações em que se fica encurralado a um canto e se é destroçado por um lutador mais forte.

OS LUTADORES MUNDIAIS ESTÃO DE VOLTA!

Cada um dos lutadores mundiais tem novas capacidades:

RYU

Ryu é o eterno favorito e uma das personagens que sobrevive desde o já bem antigo Street Fighter original de jogos de arcada. Este lutador entrou em competição para defender o seu título e renovar os seus conhecimentos, com base num aperfeiçoamento da sua técnica de luta.

BOLA DE FOGO

A bola de fogo de Ryu foi aperfeiçoada depois de muito treino. É mais rápida que a do seu amigo Ken e agora ainda pode danificar mais quando lançada sobre adversários desprevenidos.

KEN

Ken quase pode ser considerado gémeo de Ryu, embora originários de hemisférios opostos. A maior diferença entre eles é que o ego de Ken prejudica as suas técnicas de luta. Tem o inconveniente hábito de explodir em ataques de raiva descontrolada.

MURRO DRAGÃO

O único ponto que Ken trabalhou foi o seu devastador Murro Dragão. Não só é extremamente rápido como também tem muito maior alcance, podendo provocar impactos duplos quando usado correctamente.

CHUN-LI

Depois de vingar a morte dos seus pais no último torneio, Chun-Li passou muitas horas em treino profundo a aperfeiçoar a sua técnica e a aprender alguns espantosos novos golpes especiais.

PONTAPÉ RELÂMPAGO

Nesta nova versão, este pontapé de Chun-Li não só provoca muito mais danos do que o anterior, como também é muito mais rápido. Isto mostra-se útil para surpreender os teus adversários quando menos esperam.

E. HONDA

E. Honda ficou tão indignado com o facto de o resto do mundo não considerar o Sumo um verdadeiro desporto, que entrou no torneio para esmagar toda a oposição e provar que os lutadores de Sumo eram os melhores do mundo.

ESTALADA DAS CEM MÃOS

A maior adição ao repertório de Honda, é a aperfeiçoada estalada das cem mãos. Não só é mais rápida, como também Honda consegue mover-se ao longo da arena enquanto a faz. Isto é particularmente útil para forçar o adversário a ir para um canto sem possibilidades de fuga.

BLANKA

Blanka é meio homem meio besta. Só sai da sua selva nativa no Brasil para participar no torneio Street Fighter. A razão pela qual entra no torneio é a mesma por que lutava nas ruas do Brasil, para se defrontar com todos os lutadores numa tentativa de se afirmar como o melhor lutador de todos os tempos.

ELECTRICIDADE

Usando truques que aprendeu com enguias eléctricas, Blanka pode provocar choques eléctricos que percorrem todo o teu corpo. Depois de muito treino, é capaz de activar este ataque muito mais rapidamente que antes.

GUILE

O comando das Forças Especiais está de volta. O objectivo de Guile é vingar a morte de um seu amigo e companheiro, assassinado após escaparem de um campo de concentração na Tailândia. Os seus ataques são um pouco mais convencionais que os dos outros, mas não deixa de ser uma força a ter em conta!

BOOM SÓNICO

Criado através do movimento rápido de punhos e pés, o Boom sónico atinge e atordoa os seus adversários.

ZANGIEF

O lutador soviético tem um repertório incrível de movimentos que o tornam num terrível e valioso lutador mundial. Tem duas razões básicas para entrar no torneio: respeito ao seu país e o desmedido prazer em bater nos adversários!

CARROCEL

A projecção do Zangief, que consegue esmagar os crânios mesmo dos adversários mais fortes, é dos movimentos mais poderosos, sendo no entanto de difícil execução.

DHALSIM

O místico Dhalsim acena-nos da Índia, onde aprendeu a sua técnica de Yoga e de luta, para não mencionar a sua paciência.

TELETRANSPORTE YOGA

Capaz de o teletransportar quer para a frente quer para trás do adversário, esta capacidade especial do Dhalsim pode tornar-se uma forma muito eficiente de ataque e defesa.

VEGA

O primeiro dos chefes do jogo original, Vega especializou-se em cortar as pessoas com as suas extraordinárias garras!

MERGULHO DE GUERRA

Atenção aí em baixo! Este mergulho de cisne pode fazer um adversário em bocadinhos!

BALROG

Ex-pugilista, treina agora nas cabeças dos lutadores mundiais. Pode não ser dos lutadores mais espertos mas é, sem dúvida, um dos mais duros.

MURRO EM ROTAÇÃO

Um rápido e poderoso movimento que despedaçará os dentes de quem o receber.

SAGAT

Entre todos os lutadores, este é considerado o gigante. Tem mais de 2 metros de altura e sabe muito bem tirar partido desta vantagem. Muito poucos lutadores o conseguiram derrotar uma vez e, até à data, ninguém o conseguiu derrotar duas vezes.

RAIO TIGRE

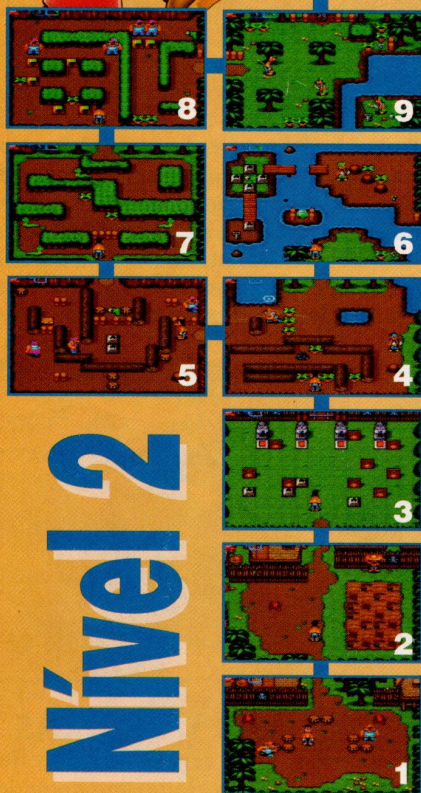
Capaz de o disparar acima ou abaixo, é um dos projécteis mais versáteis do jogo.

M. BISON

Para além de ser o mais poderoso dos lutadores mundiais, é ainda rei e senhor de uma poderosa organização criminosa que dá pelo nome de Shadowloo. Os seus ataques são espantosos. Mesmo os seus golpes normais são suficientes para derrotar até os mais poderosos adversários.

PONTAPÉ TESOURAS

Usado para lidar com adversários que apresentem dificuldade em defender ataques baixos, este pontapé resulta em dois fantásticos golpes e um adversário seriamente ferido.

TÍTULO DO JOGO	STREET FIGHTER II TURBO
PRODUTOR	CAPCOM
TIPO	LUTA
JOGADOR (ES)	2

O Pateta, o nosso amigo dentuça, precisa de ajuda na sua traiçoeira aventura. Por isso, para o ajudarmos, providenciámos, com muito gosto, um mapa completo do nível 2! Este nível parece causar muitos problemas, mas se não o conseguires passar, que esperança terás de ver o resto desta nossa aventura?

NÍVEL 2

1 O primeiro écran é muito simples. Tudo o que tens de fazer é sair pelo portão na parede de cima. Se os piratas começarem a ameaçar-te, livra-te deles atirando-lhes um barril.

2 Outro écran relativamente fácil. Tudo o que tens de fazer é ir directamente para cima e passar o ilhéu. Aqui não há inimigos que te possam prejudicar.

3 Um difícil écran de interruptores e blocos. Vai para o segundo bloco da esquerda e atinge-o do lado esquerdo. Depois, sobe para cima do interruptor. Atira o bloco mais à direita para cima e o da esquerda para a direita e, depois, para cima. Vai para o bloco da esquerda e atira-o para cima. Agora, atira o bloco que resta para a direita, para cima, direita e novamente para cima. Isto bloqueará o fogo que sai da boca dos ídolos e permitirá que saias do écran pela porta de cima.

4 Para sair deste écran, precisarás de derrotar todos os inimigos. Para começar, apanha o gancho e sai do écran pela porta à esquerda.

5 Derrota todos os inimigos e apanha a prancha. Em seguida, passa pela porta da direita antes de entrares no écran seguinte.

6 Neste écran, se não tiveres cuidado podes molhar os pés. Usa o gancho para atravessar o rio e matar o pirata. Agora, usa a prancha para reparar a ponte e atravessa-a para atirar o bloco de cima para a esquerda. Agarra o gancho e atira os blocos para a esquerda e para a direita. Atira o bloco de baixo para a direita e atravessa a ponte. Tira o bloco do caminho e deita as mãos à chave.

7 Usa a arma de ganchos para matar as cobras e abrir caminho até à saída que te espera no topo do écran.

8 Usa as plantas para derrotar os inimigos, mas atenção aos blocos. Isto porque, quando os atirares, começam a piscar. Piscarão cada vez mais depressa, ficarão vermelhos e explodirão. Deves tentar abrir caminho para a saída para a direita.

9 Derrota os piratas, destranca a porta. Remove as plantas do canto superior direito e usa o gancho para atravessar o rio. Na ilha pequena, apanha uma nova arma de ganchos e a chave, antes de saíres para a direita.

10 Nesta sala, espera-te um outro quebra cabeças de blocos. Atira o bloco de baixo para a direita, depois para baixo. De seguida, passa o bloco do canto superior esquerdo para a esquerda e para cima. Logo que este último esteja em posição, atira o bloco de cima ao centro para baixo, esquerda, baixo e esquerda outra vez. Termina atirando-o para baixo. Deverá restar agora um bloco que deves atirar para a direita, cima, direita e, finalmente, para cima. Isto permitirá que saias pela porta da direita.

11 Passa por entre os picos rolantes e põe-te em frente aos canhões. Se ficares com as mãos no ar, podes apanhar as bombas que estes lançam. Quando apanhares uma, atira-a contra o canhão. Se fizeres isto duas vezes, acabas por destruí-lo. Depois de teres destruído ambos os canhões, abre a porta e passa por ela.

12 Atira os barris contra os piratas. Depois, apanha a espada e escava pelo jardim para desenterrar alguns valiosos bónus. Quando já tiveres apanhado frutos suficientes, apanha a chave e sai pela porta à direita.

13 Dá um pontapé aos blocos que te aparecem à frente e lança o gancho para construir uma ponte através da ravina. Agora, passa para o écran à direita dos canhões e apanha outro gancho. Volta a este écran e atravessa a ravina. Volta a livrar-te dos blocos e usa o teu novo gancho para acertares no interruptor na parede, antes de o usares para atravessar a próxima ravina.

14 Tens de tentar dirigir-te para a a saída no topo do écran. Usa os esconderijos para evitar os piratas que vêm contra ti. Quando tiveres passado a porta, estarás pronto a enfrentar o último chefe.

15 O chefe cospe fogo. Mantém a distância e atira-lhe barris. Quando ficares sem nenhum, aparecerão dois nativos que te lançarão mais. Apanha-os e usa-os como munição. Para destruir o chefe, acerta-lhe dez vezes, tentando evitar as chamas.

PRINCE *of* PERSIA

O Príncipe da Pérsia, apesar de ser rico e sábio, e estar rodeado de súbditos leais, encontra-se em verdadeiros apuros! Imagina só isto: o Príncipe está a passar uma pacífica e terna tarde com a Princesa nos jardins do palácio, quando a sua serenidade é abalada pela violenta intrusão de um grupo de raptores. A Princesa é feita prisioneira na torre do palácio e o Príncipe é atirado para as masmorras. Só que nem tudo está perdido... ele consegue escapar!

É agora que começa o desafio físico e mental que testará qualquer personagem! O Príncipe, sob o teu controlo, deve ultrapassar um conjunto labiríntico de passagens subterrâneas se quiser voltar a ver a luz do sol. Estas catacumbas são perigosas. As lajes do piso desabam sob os teus pés, há espinhos mortíferos à espera da tua passagem para se espetarem no teu corpo,

lâminas afiadíssimas, e isto, só para nomear alguns obstáculos.
Os guardas também te esperam ansiosos em alguns pontos do jogo. Darão gargalhadas de alegria se conseguirem arrancar-te o coração com as suas cimitarras reluzentes que brandem de forma assustadora. Por isso, respira fundo e prepara-te para lutar pela tua própria vida!

Cada nível é basicamente um puzzle que tens de resolver usando uma combinação de talento, precisão e estratégia. O Príncipe é totalmente controlado por ti, e tens que guiá-lo em segurança para a superfície, passando por níveis que, em princípio, seriam razoavelmente simples mas, na realidade, não o são. As dificuldades são inúmeras, encontram-se por todo o jogo e tomam variadas formas. Muitas vezes, ficarás completamente bloqueado por portas. No entanto, elas têm um interruptor que as abre. Por isso, procura-o e activa-o, se queres mesmo explorar um nível inteiro.
Outros factores importantes residem no facto do Prince of Persia ser original e muito agradável de jogar, com animação espantosa, controlo total e um aspecto de mistério que exigirá muito da tua imaginação e dos teus dedos. Boa acção, grande estratégia e, obviamente, duplo divertimento.

CONTROLO TOTAL

Um dos aspectos mais impressionantes de Prince of Persia e que o torna tão bom de jogar, é um conjunto muito completo de movimentos. O Príncipe é capaz de executar uma grande variedade de movimentos que se mostrarão imprescindíveis no decorrer da acção. Pode saltar, agarrar-se a parapeitos, escalar paredes, baixar-se e gatinhar, se necessário for. Isto permite capacidade de manobra para desbravar terreno, mesmo nas situações mais difíceis.

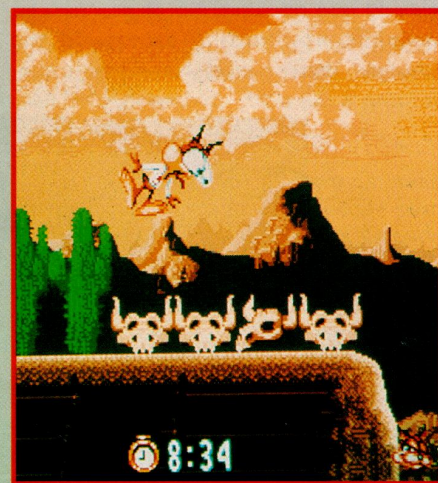
VISÃO DE VÍDEO

Se estás curioso relativamente a como conseguiram os programadores animar tão realisticamente o jogo, então vamos contar-te! Para criar a precisão e realismo de movimentos, filmaram uma personagem a correr, saltar, baixar-se, etc... e então digitalizaram os resultados. A personagem digitalizada é então sobreposta ao cenário e... já está. Um jogo em tudo espectacular!

O Bubsy é a bola de pêlos mais rápida que alguma vez apareceu para Super Nintendo! Este pequeno gato selvagem saltitante prepara-se para vir a ser o jogo mais vendido do ano, onde não falta um grande poder imaginativo, e também onde se dedicou uma atenção muito especial à animação, que é realmente suave e rápida. Bubsy é capaz de todos os tipos de estonteantes feitos, capazes mesmo de desafiar a morte. Isto, é claro, se fores suficientemente rápido com o comando.

Neste espantoso jogo, Bubsy está empenhado em acabar com os malvados lanudos do planeta Rayon. As suas rainhas gémeas, as loucas Poly e Ester, ordenaram ao cientista chefe, Professor Nylon, que procurasse novas fontes de lã por todo o universo e aqui, na velha Terra, os novelos do pobre Bubsy estão destinados a um triste fim! Obviamente, o nosso herói felino não vai permitir tal afronta. Este gato tem muitos pontos positivos, tais como boa velocidade, garras afiadas, e uma grande vontade de não se deixar apanhar. Caso estejas muito tempo sem combater os seus inimigos, ele tem ainda a poderosa capacidade de te avisar que o deves fazer.

Tens montes de níveis, cada um deles dividido em três capítulos. Por exemplo, o primeiro nível é uma normalíssima paisagem de árvores, rochas, água e relva. O primeiro capítulo chama-se Cheese Weels of Doom, depois vem The Forbidden Plummet e, por último, A Bridge too Fur. Este mundo é razoavelmente fácil para que possas treinar o controlo da furiosa bola de pêlos, e aprender como ultrapassar mais facilmente os inimigos de Bubsy. Os principais inimigos são os Woolies, que podem atirar rochas e rolar troncos contra ti. Caso tenhas mesmo muito pouca sorte, podem disparar catapultas e alcançar-te. Os caixotes podem parecer razoavelmente inofensivos, no entanto, podem esconder muitos e incomodativos objectos. As Bananas fazem-te escorregar descontroladamente, as Bigornas podem cair na tua cabeça, e os pregos mostrar-se-ão muito pouco saudáveis!

No entanto, não desesperes porque, para além de todas as coisas que te podem ser prejudiciais, é claro que também há coisas que te ajudam ao longo do caminho. Novelos de lã dão-te pontos extra e as T-Shirts podem dar-te as muito preciosas vidas. Há outras coisas úteis, como por exemplo passagens secretas, mas vais ver que tu mesmo descobrirás tudo com facilidade!

STARWING

O pacífico planeta Corneria está sob ataque do malvado Andross. O alto comando de Corneria decidiu que a única forma de derrotar Andross é lançar um ataque ao seu planeta natal Venom!

Os Cornerianos acharam por bem enviar a sua melhor e mais bem sucedida equipa de pilotos nesta difícil missão, em que terão de abrir caminho por entre campos de asteróides, meteoros e até uma armada espacial, antes de conseguirem chegar ao seu objectivo final em Venom.
O Starwing é o primeiro de uma nova geração de jogos Nintendo, por isso, põe-te a postos para a viagem da tua vida. Prepara-te para ser

projectado através de um mundo poligonal em alta velocidade, fervilhante de naves de todos os tamanhos e feitios, não te esquecendo de enormes robots que vagueiam pela paisagem, reparando as cidades que acabas de destruir.
Tens de guiar a tua nave por este mundo de movimento rápido em 3-D, destruindo edifícios, evitando asteróides e enfrentando gigantescos cruzadores de batalha. Em alguns casos, poderá mesmo significar ter de voar dentro deles, por entre passagens estreitas e cheias de perigos, numa tentativa de os destruir. E, como se isto não bastasse, tens de estar também atento ao resto dos teus pilotos para os ajudares, caso estejam em dificuldades, à mercê dos inimigos.

SUMÁRIO TÉCNICO

Todo o mundo de Starwing é feito de gráficos poligonais. Pela primeira vez para Super Nintendo, todo o ambiente 3-D pode ser movido e controlado muito mais suave e rapidamente que nunca. Isto deve-se à inclusão do novo chip Super FX que levou cerca de dois anos a ser desenvolvido. Este chip permite uma utilização muito mais rápida de objectos 3-D e o seu manuseamento e rotação permitem um jogo mais rápido e suave no seu todo. O Super FX será futuramente usado em muito mais jogos, devido à sua capacidade de lidar com gráficos de verdadeiros jogos de arcada.

DICAS STARWING

O jogo Top de 1993 não é só um jogo visualmente espantoso. É também um jogo muito complexo e cheio de truques. Por isso, para todos os que estão em vias de desesperar na tentativa de destruir o malvado Andross, aqui está um guia para derrotar os chefes no Nível 1.

TRANSPORTADOR DE BATALHA CORNERIANO

Quando o Transportador de Batalha aparecer no écran, o hangar do lado direito rodará e abrir-se-á. Dispara contra a parte amarela do hangar até que caia no chão. O teu próximo alvo são os dois blocos de energia do lado esquerdo que também rodam para revelar o seu ponto fraco vermelho. Depois de teres destruido os seus extras, tens de enfrentar a nave principal. A forma mais fácil de a destruir é atirares-lhe com tudo o que tens disponível.

O ESMAGADOR DE ROCHAS DO ASTERÓIDE

O teu encontro com o Esmagador de Rochas requer gatilho rápido e reacções prontas. Verás que as suas armas estão montadas em dois painéis que formam uma figura em forma de oito. A tua primeira tarefa é destruir as quatro armas montadas em cada painel. Lembra-te que só lhes consegues acertar quando estiverem vermelhas. Uma Bomba Nova bem colocada destruirá todas de uma só vez.

Uma vez destruidas as armas, deves desviar-te da fuselagem principal que se liberta. Quando esta tiver passado, aponta para o centro do oito para a destruires completamente.

BASE ATÓMICA DA ARMADA ESPACIAL

Depois de entrares na sala do reactor principal deves disparar contra os três suportes de armas antes de atacares o núcleo. O que tens de ter em mente é que, quando os canhões começam a disparar, deves ter cuidado para não ires contra o raio de energia.

O INSECTOR DO METEORO

O principal ponto fraco deste chefe são as pernas, portanto, dispara contra elas até que fiquem vermelhas e se soltem. Depois, ataca a fuselagem principal, que emitirá dois jactos de chamas que fazem ricochete no chão e se lançam contra ti.

O PHANTRON DE VENOM

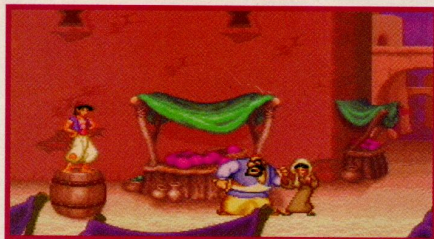
A mesma nave atacar-te-á quer em órbita, quer na superfície de Venom. Em órbita, dividir-se-á em três e só uma delas poderá ser danificada. Para descobrires qual é a vulnerável, dispara na nave do canto inferior direito na primeira divisão. Nas divisões seguintes ela mudará de posição em sentido horário. À superfície, será exactamente o mesmo, a única diferença é que, quando baixa as pernas, só pode ser atingida no seu extremo superior.

Disney's Aladdin

Prepara-te para vislumbrar todas as maravilhas do mágico e místico Oriente quando pegares no que deve ser o mais ansiosamente esperado jogo para Super Nintendo desde o lançamento do Street Fighter II.

O filme da Walt Disney "Aladdin" juntou-se rapidamente aos filmes de desenhos animados mais bem sucedidos de todos os tempos, atraindo enormes audiências aos cinemas de todo o mundo. É um antigo conto de fadas que segue as aventuras do jovem Aladdin que, corajosamente, se propôs salvar a Princesa Jasmine, feita prisioneira pelo seu próprio pai, o Sultão.

Aladdin tem de fazer uma enorme viagem por níveis difíceis controlados pelos leais e perversos homens do Sultão. Este corajoso rapaz tem uma coisa em seu favor - a lâmpada mágica e, é claro, os três desejos que lhe são concedidos pelo Génio da Lâmpada.

Cada nível constitui uma aventura dentro da própria aventura, e todos requerem uma impressionante habilidade para se completar.

São níveis onde não reina qualquer monotonia pois, conforme Aladdin se vai aproximando do seu objectivo, tornam-se cada vez mais complexos, desafiadores e sinistros.

A CIDADE DE AGRABAH

A aventura épica de Aladdin começa nas ruas fervilhantes de Agrabah, onde vendedores ambulantes, muitos brutamontes e malvados arqueiros estão ansiosamente à espera de te impedir a passagem.

Apanha o maior número possível de jóias, e verifica sempre o que está escondido nos vasos e baús ao longo do caminho. Explora atentamente os edifícios e usa os parapeitos e paredes para subires acima das ruas onde encontrarás muitos e interessantes objectos.

Eventualmente, terás de te defrontar com um dos guardas do Sultão que está de guarda à Princesa. Ele brande habilmente a sua cimitarra, mas pode ser facilmente enganado, permitindo, assim, que tu e a Princesa possam escapar mais facilmente.

A CAVERNA DAS MARAVILHAS

Aladdin está preso numa cela, nas profundezas das masmorras do palácio do Sultão, quando um velhote lhe oferece uma oportunidade de liberdade. Ajudá-lo-á caso ele concorde em acompanhá-lo numa aventura à Caverna das Maravilhas. Aladdin aceita prontamente esta oportunidade. Está na hora de abrir caminho por entre uma imensa, escura e húmida caverna.

Isto significa, por exemplo, atravessar um lago subterrâneo usando troncos flutuantes o que, como podes imaginar, é extremamente traiçoeiro.

Deverás ter cuidado redobrado. A caverna tem inúmeros becos. Explora-os o melhor possível, pois poderás vir a obter valiosos objectos extra. Usa as estalactites que se projectam do tecto para te baloiçares de espigão em espigão, e utiliza as maçãs para derrotar os morcegos que sobrevoam a tua cabeça.

A CAVERNA DESABA

Quando estão mesmo a chegar ao fim da Caverna das Maravilhas, Abu tenta apanhar uma jóia. É o momento em que a caverna está prestes a desabar. Tens de conduzir Aladdin em segurança para a saída. A caverna abater-se-á nas suas costas. Isto é realmente difícil porque tens de ser eficiente e rápido. O écran avançará automaticamente, de forma que não há sequer tempo para pensar.

Usa todas as habilidades que tiveste oportunidade de aprender nos níveis anteriores, para te guiares com maior segurança por entre este caos. Depois, a viagem pela gruta prossegue sobre um tapete voador, num voo de pôr os cabelos em pé. No teu encalço, vem uma onda de lava derretida. Tens de evitar as rochas que te são atiradas ou, então, acabou-se!

DENTRO DA LÂMPADA DO GÉNIO

Depois de conseguirem espapar ilesos da parte da caverna que desabou, Aladdin e Abu verificam que estão bloqueados, numa caverna selada. No entanto, o astucioso Abu conseguiu apanhar a lâmpada mágica. Aladdin esfrega-a com a sua manga e

aparece um Génio que o convida para entrar nela. Começa, então, um outro grande nível. Dentro da lâmpada há uma enorme quantidade de nuvens fofas, mas extremamente traiçoeiras. Usa as plataformas flutuantes, os balões e as molas para avançar pelos maravilhosos cenários.

DENTRO DA PIRÂMIDE

Agora, com o Génio do seu lado, Aladdin volta a saltar para o tapete mágico, deixando a Caverna das Maravilhas e voando de novo para Agrabah. Mas, infelizmente, Abu cai do tapete! Quando Aladdin aterra o tapete para o ir salvar, descobre que ele se aventurou a entrar numa antiga pirâmide. Não lhe resta outra solução, senão a de também entrar na pirâmide para salvar o seu pequeno amigo.

Há cascatas de água a cair pelas paredes da pirâmide, o que torna muito traiçoeira a tua passagem pelos corredores.

Parapeitos que desaparecem, correntes baloiçantes e plataformas móveis testarão a todo o momento a agilidade e coragem de Aladdin.

O TAPETE VOADOR

Usando um dos seus desejos, Aladdin torna-se príncipe de pleno direito, o que significa que pode voltar a Agrabah e pedir a mão da Princesa em casamento. Aladdin e a Princesa voam agora a bordo do tapete mágico para uma maravilhosa viagem romântica pelos céus de Agrabah que brilham com belas jóias.

A QUEDA DE JAFAR

O malvado Jafar, que é agora o Mestre da Lâmpada, acaba com a paz e tranquilidade do jovem casal. Usando a Lâmpada Mágica, Jafar catapulta Aladdin para os confins da terra. Só que o nosso herói não desiste tão facilmente e, na companhia do seu ajudante, Abu, volta a Agrabah a borbo do tapete mágico para encontrar e defrontar Jafar e salvar a Princesa.

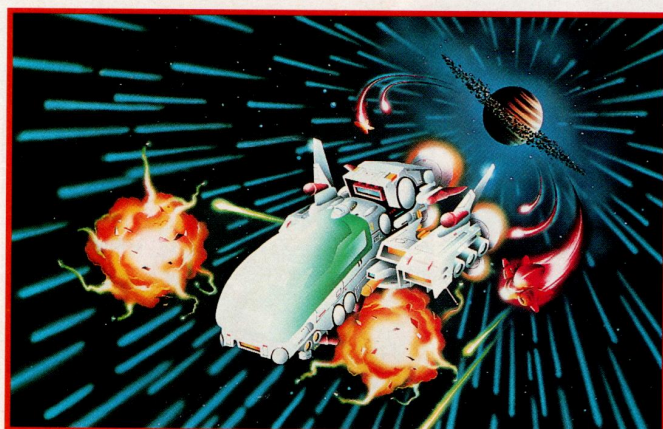
A BATALHA FINAL

Jafar tem um último truque na manga e, se te queres voltar a unir à Princesa, terás de usar toda a tua agilidade e energia para o derrotares definitivamente. Desta vez encontras-te sozinho num duelo contra uma terrível serpente, num poço flamejante que ameaça engolir-te.

Como acabará a história?

TÍTULO DO JOGO	ALADDIN
PRODUTOR	CAPCOM
TIPO	PLATAFORMA
JOGADOR (ES)	1

DICAS E TRUQUES
GAME BOY

FASE 1 - O mapa de SR388 tem uma série de complexos túneis, cavernas e passagens escondidas, portanto, certifica-te que consegues voltar em qualquer altura para a tua nave. Podes voltar a ela na infeliz eventualidade de ficares com pouca energia ou mísseis. Na primeira série de túneis encontrarás um Metroid solitário. Derrota-o e dar-se-á um tremor de terra que desbloqueará a passagem para mais túneis subterrâneos. Enquanto cais, dispara para baixo e abrirás caminho através dos blocos que te conduzem à próxima câmara. Podes então rolar para a direita por um corredor escondido. Usa-o como atalho. Depois de derrotares o primeiro Metroid aproveita para recarregar a tua energia e os teus mísseis porque irás encontrar um feroz Alfa Metroid. Logo que te ataque, atinge-o com cinco mísseis. Só assim o conseguirás derrotar.

R-TYPE

Extraterrestres implacáveis ameaçam invadir a terra e só tu e o poder de R-Type os podem impedir! Por isso, para te ajudar na tua tarefa desesperada, aqui está um guia para derrotar os chefes do fim dos níveis três e quatro.

NIVEL 3

Usa a corrente de fogo sob o Cruzador para destruir as armas e motores. Destrói as armas da parte de trás. Depois, quando a arma grande de dentro deixar de disparar, põe-te á sua frente e destrói-a.

NIVEL 4

O interior da nave está cheio de mecanóides flutuantes. Evita-os a todo o custo porque são demasiado fortes e de destruição quase impossível. Só conseguirás enfraquecer os extraterrestres que estão dentro dos Jardins de Baldo, se lhes acertares de lado.

MEGA MAN
DR. WILY'S REVENGE

Pode ser tão difícil derrotar o Dr. Wily no Game Boy como no NES, por isso para lhe conseguires levar vantagem, é importante que o enfrentes da forma correcta.

Uma das características especiais de Mega Man, é que te dá a opção de escolher a ordem dos níveis. O Mega Man ganha os poderes dos inimigos derrotados. Assim, para estar no seu melhor quando mais o precisar, a ordem que se segue será a que lhe oporá menos resistência:

Ordem	Inimigo	Derrotar com
1	Elecman	Arma normal
2	Iceman	Elec Beam
3	Fireman	Ice Beam
4	Cutman	Fire Beam

Quando tiveres terminado o último destes níveis, ser-te-á dado o 'transportador' - uma plataforma especial de levitação que permite que voes sobre espinhos ou que chegues a plataformas de outra forma inacessíveis.

SOLOMON'S KEY

Antes de tentares solucionar qualquer nível, estuda sempre a configuração do écran. Desta forma, podes tomar o caminho mais seguro para a chave. Nos primeiros níveis não terás muitos problemas em termos de tempo e terás poucos inimigos com que te preocupar. Se quiseres ser bem sucedido ao longo do jogo, deverás aprender primeiro a dominar ambas as formas de ataque. Uma das técnicas vitais, é a utilização de blocos para impedir a passagem dos monstros. Deves começar a fazê-lo desde o início do jogo. A forma mais fácil de derrotar os inimigos é usar as bolas de fogo. No entanto, a quantidade que podes transportar é limitada e, para dificultar ainda mais, tens de as encontrar primeiro! Usa-as só em caso de emergência. Evitar os inimigos é, normalmente, a melhor táctica. Outra táctica muito útil é encostar os blocos aos inimigos e, mal eles tenham saltado para cima deles, destrui-los com a varinha. Finalmente, não te esqueças de salvar as fadas. Apanha um certo objecto e elas são libertadas. Serás recompensado com uma vida extra!

SPIDERMAN - RETURN OF THE SINISTER SIX

Para ajudar o nosso herói aracnóide nesta estranha missão, usa todas as paredes ou superfícies escaláveis que te for possível, pois isso confunde os inimigos e também permite que atinjas locais de outra forma inacessíveis. Lembra-te também da tua habilidade em lançar teias. Spidey pode usar a teia para se agarrar a plataformas altas e edifícios, o que lhe permite baloiçar-se, atinjindo uma grande amplitude. Com treino, Spidey consegue atirar uma teia enquanto se baloiça noutra, permitindo assim que atravesse grandes abismos ou similares, desde que exista qualquer ponto acima dele, onde possa prendê-la.

LITTLE NEMO - DREAM MASTER

Antes de passarmos à dica principal sobre como derrotar o Rei dos Pesadelos, aqui fica um pequeno truque que te facilitará um pouco a vida.

Enquanto estiveres no écran de título, carrega para cima, Select, esquerda, direita, A, B e A. Aparecerá uma nova opção chamada 'dream select'. Enquanto a seta estiver a apontar para ela, carrega em A tantas vezes quantos os níveis que quiseres ultrapassar. Carrega em Start para completar.

Depois de conseguires ultrapassar os oito níveis (ou não, caso tenhas usado o truque anterior) ficarás eventualmente frente a frente com o responsável por todos os teus pesadelos - O Rei dos Pesadelos. Mantém-te longe porque ele tem duas formas de ataque. A primeira, é uma bolha vermelha de "geleia" que atira contra ti e que tens simplesmente de evitar. Só deves disparar se ela se aproximar muito porque, logo que ela é destruída, ele atira outra. O seu método de ataque preferido é mais devastador: o tiro laser. Saberás que o vai disparar quando deixar de se mover para a esquerda e para a direita. Corre para a esquerda do écran e prepara-te para saltar sobre o raio quando ele o disparar. Se o Rei estiver suficientemente afastado, os seus raios não te deverão acertar. Não deixes de disparar contra ele!

DICAS E TRUQUES
SNES

Missão 3 - Wolfpack

Quando tiveres por missão perseguir os chefes do Wolfpack, aconselhamos a que estejas munido com mísseis Phoenix e Mega Crush. Mantém-te à esquerda do écran, acerta-os com um Mega Crush imediatamente e, de seguida, com os mísseis Phoenix ou com o teu Canhão Vulcan.

Missão 4 - Seavet

Quando encontras o submarino nuclear conhecido por Seavet, deves estar atento a ataques aéreos. Nesta altura, é aconselhável ter um avião rápido, para que possas evitar o batalhão de caças e mísseis que escoltam o Seavet. Nesta situação, as armas mais úteis são as que atingem os inimigos de cima, como por exemplo o Mega Crush. Evita disparar contra os mísseis do Seavet pois os estilhaços podem provocar-te estragos consideráveis. Concentra-te em atingir o próprio submarino.

O nível quatro está pejado de viscosos inimigos aquáticos e que não pensam noutra coisa senão em destruir-te ao ver passar a tua nave. Logo no início do nível, encontrarás inúmeras cápsulas que soltam torrentes de percevejos mutantes e que, se não tiveres o máximo de cuidado, tentarão esmagar a tua nave espacial. Mantém-te atento, e se tiveres que alvejar as cápsulas, livra-te das pegajosas amebas, utilizando ziguezagues e movimentos rápidos.

A arma mais eficiente para este nível é o Round Vulcan. Usa-a para acertar nas cápsulas do chão e do tecto e, se estiveres munido com ela quando da cisão da caverna em duas passagens, consegues passar facilmente pela de cima. Se não o conseguires, e quiseres sobreviver, dirige-te à passagem inferior, mergulha e foge o mais rápido possível.

SUPER PROBOTECTOR - ALIEN REBELS

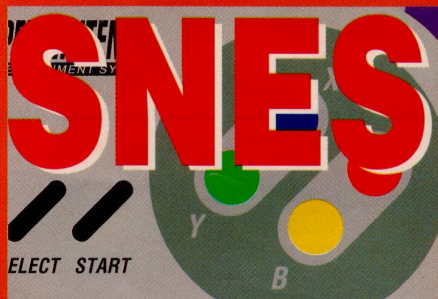
Tem-nos chegado aos ouvidos que, a partir do terceiro nível, o Super Probotector - Alien Rebels da Konami consegue provocar algumas dores de cabeça! Por isso aqui estão umas valiosas dicas para se passar os chefes dos níveis 3 e 4.

Nível 3

Depois de passares a fábrica abandonada, Cyber Steel Factory, provavelmente defrontarás o enorme esqueleto do Robocorpse! Esta massa de metal cibernético é um inimigo feroz. A única forma de o derrotares é colocares-te sob a sua cara esqueleto e disparar sem parar! Evita as bolas de fogo subindo as paredes à esquerda e à direita do écran. Também deves prestar muita atenção às bombas que te perseguem!

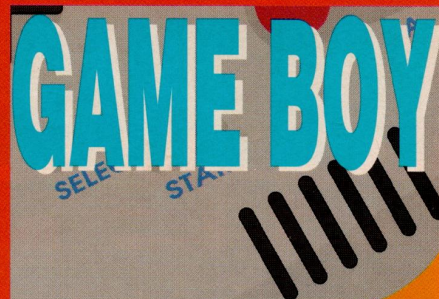
Nível 4

Depois de uma vertiginosa e perigosa cavalgada, és finalmente confrontado com o poder da nave de batalha. Aponta os teus tiros para os dois geradores acima e abaixo do campo de força central, enquanto saltas de missil em missil, tentando localizar-te na parte esquerda do écran. Depois de teres destruído os dois geradores, tens de acertar no núcleo da nave. Não te podes esquecer de saltar de missil em missil para evitar as balas. Continua a estar atento às bombas que te perseguem.

SNES

1. Street Fighter II Turbo
2. Mortal Kombat
3. Starwing
4. Super Mario All Stars
5. Super Soccer

NES

1. Super Mario Bros. 3
2. Super Mario Bros. 2
3. Star Wars
4. WWF Wrestlemania
5. Legend of Zelda
6. Bart vs The World
7. Little Nemo
8. Double Dragon
9. Dr. Mario
10. Megaman 2

GAME BOY

1. Super Mario Land 2
2. Mortal Kombat
3. Super Mario Land
4. Double Dragon
5. Dr. Mario

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos Agentes Autorizados Nintendo e, MUITO ESPECIALMENTE, nas sugestões dos melhores jogos enviadas pelos nossos sócios. Continua a enviar-nos a tua opinião para

Club Nintendo, (Tabela de Jogos), Apartado 150, 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS

Olá Mario, eu sou o **sócio nº 20191, João Luis de Tapia**. Mando esta fotografia aos outros sócios para lhes mostrar que fiz 99 vidas no meu jogo preferido: Super Mario Bros.2!

Olá Mario, eu sou o **sócio nº 20110, Fábio Miguel Jorge**, e mando-te o record que fiz no Super Mario World: 9999990 pontos e 99 vidas.

Olá Mario, eu sou o sócio **nº 6557, Luis Fernando Bourgard** e estou muito contente. No circuito 1 do Super Mario Kart, o tempo da melhor volta foi 0"13"31.

Pontuações máximas de **João Pedro Lopes, sócio nº 2257**:
Snake Rattle 'n Roll: 471500
Super Mario Bros.: 798200
Tom & Jerry: 999900.

Já sabes. Este é o espaço onde podes mostrar o que vales como jogador Nintendo. Queres ver o teu nome publicado? Joga, alcança pontuações máximas, tira uma foto de boa qualidade e... na próxima revista um lugar de destaque será teu! Parabéns a todos, e continuem a jogar. Saibam que, enquanto outros records superiores não forem publicados, vocês são os maiores!!!

Envia os teus dados e fotos para Club Nintendo (Pontuações Máximas) Apartado 150, 2685 Sacavém

DICAS E TRUQUES DOS FANS

APARTADO 150, 2685 SACAVÉM

Boulder Dash (NES)

Código para o Mundo Ice World: 635870.

(Dica de Lourenço Ferreira, sócio nº8705)

TOP GUN

(Game Boy)

Passwords para as seguintes missões:

8ª: X84WCQ7 9ª: 7NQNCQN 10ª: F88QXQC

(Dica de Rodrigo Lopes, sócio 25565)

Com o martelo, parte a rocha no canto superior à direita, no mundo 2. Receberás uma flauta mágica.

(Dica de Derek Machado, sócio nº 9883)

CASTLEVANIA II

(Game Boy)

Senhas para o último castelo de Belmont's Revenge:

Princípio - coração, bola, vela

Meio - coração, vela, bola, bola

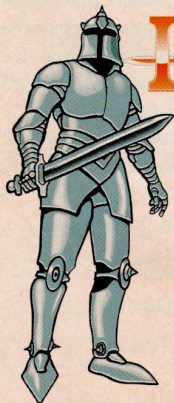
Último - Bola, coração, vela, coração

(Dica de Nuno José Chaves, sócio 13570)

Pilotwings

Aqui vão as passwords deste jogo:

Normal	Expert
Fase 2 - 985206	Fase 5 - 400718
Fase 3 - 394391	Fase 6 - 773224
Fase 4 - 520771	Fase 7 - 165411
Heli 1 - 108048	Heli 2 - 882943

(Dica de Bruno Filipe Dias, sócio nº 19357)

IRONSWORD

(NES)

Nos códigos secretos, carrega os códigos:

ZGHMWXDQMQMR

ZGHMNXDQMQMR,

e terás agradáveis surpresas!

(Dica de Luis Miguel Gomes, sócio nº 22274)

Temos recebido muitas dicas, e impossível seria publicá-las todas! Tentamos escolher as que dizem respeito aos jogos mais difíceis ou aos que têm suscitado mais pedidos de informação. No entanto, todas elas são de grande utilidade pois ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Continuem a colaborar. Analisamos e respondemos a todas as cartas individualmente. Mesmo que não seja publicada, a tua carta nunca será esquecida! Envia todos os teus truques para:

Club Nintendo (Dicas & Truques),
Apartado 150, 2685 Sacavém

OLÁ FAN NINTENDO:

Continuo a receber muitas cartas de todos os cantos do país. Por serem muitas, voltei a responder individualmente a todas. Espero que tenham gostado. Volto a usar este espaço especialmente para comunicar nomes de sócios que gostariam de se corresponder com outros fans Nintendo. Decerto têm interesses comuns, e é bom saber que podem comunicar entre si. Querem saber com quantos sócios já conta este fabuloso Club? 39 200... É já uma grande família! Ora aí vão os nomes de quem quer conhecer novos Nintendo-amigos:

Ricardo Baptista - 12 anos
Rua do Salitre, nº 45, 2º Esq
1200 Lisboa

Ricardo Jorge Costa - 11 anos
Rua Principal, Zambujo/Cortes
2400 Leiria

Hugo Correia - 12 anos
Rua 12 de Dezembro, nº 5 - Real
4700 Braga

Cirilo Almeida Santos - 11 anos
Rua Dr. Roberto Alves, nº 2
4520 Santa Maria da Feira

Francisco Miguel Vidal - 12 anos
Rua Gago Coutinho, nº 36, 1º Dtº
8000 Faro

Bruno Rei - 13 anos
Rua Testamenteira, Lote 2
Gândara dos Olivais
2400 Leiria

Bruno Ricardo Limpo - 10 anos
Rua Frei José Maria Évora, nº 26, 1º
Vila Lusitano
7000 Évora

Nuno Duarte - 10 anos
Quinta do Amparo, Lote 43, 5º Dtº
8500 Portimão

Evandro Martins - 12 anos
Rua 12 de Dezembro, nº 11
4700 Braga

Liliana Pedroso - 12 anos
Rua José Elias Garcia, nº 55, 1º esq
2640 Mafra

João Tomaz - 13 anos
Calçada de S. Vicente, nº 35 A, 1º
1100 Lisboa

Nuno Filipe Marques - 13 anos
Rua dos Arneiros, nº 22 - Póvoa - Cos
2460 Alcobaça

E agora, aqui ficam, ainda, as melhores quadras que recebi:

Ó filho, estás sempre a jogar nisso
Não te fartas? Já é demais!
Ó mãe, todos jogam nisto,
Até mesmo os pais!

(Bruno Rei, Leiria, sócio nº 20178)

Se estás farto de estudar
E queres te distrair
Pega no teu Game Boy
E é só curtir...

(Liliana Pedroso, Mafra, sócia nº 28643)

Lá vai o Luigi, lá vai o trovão
Lá vai o Mario,
Com o Super Nintendo na mão!

(Derek Machado, Ponta Delgada, sócio nº 9883)

Dr. Mario?
Com que então!
Se os fans não se cuidarem,
Morrem do coração...

(Fernando José Belo, Viseu, sócio 858)

Em qualquer compasso,
O Mario está contigo,
Sempre que precises de um amigo,
Para te dar um abraço

(Tiago Aragão Ribeiro, Lisboa, sócio nº 2934)

Ah! Antes de terminar, ainda gostaria de vos fazer um pedido. Escrevam-me sempre que mudem de direcção ou telefone. Vêm sempre algumas cartas devolvidas e fico triste porque não gostaria que vos faltasse nenhuma das minhas mensagens!
Um grande abraço para todos,

Mario